

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus dikategorikan menjadi dua, yakni mereka yang memiliki kemampuan diatas rata-rata dan mereka yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata, baik dari segi inteligensi, fisik, bakat minat, dan sebagainya. Menurut UU SISDIKNAS No.20 Th. 2003 jenis pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus adalah pendidikan khusus. Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Salah satu anak yang termasuk kategori anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita.

Berdasarkan hasil observasi awal ke SLB Angkasa Lanud Sulaiman diperoleh data tentang masalah yang dihadapi tunagrahita. Data tersebut diambil dari hasil wawancara dengan guru PAI tunagrahita Ibu Yayu Khoerul Bariyyah yang mengatakan kesulitan anak tunagrahita dalam belajar PAI yaitu sulit menghafal materi-materi PAI yang disampaikan, sulit membaca dan menulis materi PAI yang disampaikan, sehingga seringkali guru mengulang materi yang sudah disampaikan dan disampaikan lagi pada pertemuan-pertemuan selanjutnya sampai anak tunagrahita tersebut dapat memahami dan menghafal materi PAI yang disampaikan. Pembelajaran yang dilakukan di SLB Angkasa Lanud Sulaiman masih berupa pembelajaran klasikal, seperti menulis di papan tulis, menghafal materi dengan mengulang penjelasan guru, sehingga siswa tunagrahita sering kali merasa jenuh dan meminta untuk keluar kelas, bahkan ada juga yang sudah tidak fokus untuk belajar sehingga berlarian di dalam kelas.

Penelitian ini di lakukan pada kelas 6 SDLB Angkasa Lanud Sulaiman dengan banyak siswa 7 orang, namun penelitian hanya dilakukan pada 4 siswa tunagrahita, karena 2 orang siswa tunagrahita yang ada di dalam kelas tersebut adalah tunagrahita mampu rawat, anak tunagrahita mampu rawat memiliki

kecerdasan sangat rendah sehingga ia tidak mampu mengurus diri sendiri atau bersosialisasi sehingga diperlukan tenaga pendidik khusus anak luar biasa untuk menangani tunagrahita mampu rawat tersebut. Sedangkan 4 orang siswa tunagrahita yang terlibat dalam penelitian adalah tunagrahita mampu didik atau anak tunagrahita mampu didik tidak mampu mengikuti program pada sekolah biasa, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal.

Melalui hasil wawancara awal yang dilakukan bersama Ibu Yuyu Khoerul Bariyah, S.Pd selaku guru PAI tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman juga menjelaskan bahwa 4 orang siswa yang mampu didik itu tidak semua memiliki kemampuan belajar yang sama, meskipun mereka mampu mengikuti pembelajaran, ada satu diantara mereka yang harus menghafal materi PAI dengan bimbingan guru hingga akhir, satu diantara mereka yang mengalami *multiple handicap* (dua kelainan atau lebih), namun dalam penyerapan materi PAI yang disampaikan mudah menerima hanya saja penyebutannya yang kurang jelas, dan dua siswa tunagrahita lainnya mampu melafalkan materi PAI dengan jelas.

Menghadapi permasalahan yang dialami anak tunagrahita dalam proses pembelajaran PAI hendaknya perlu diupayakan solusi untuk mempermudah anak tunagrahita dalam belajar PAI yaitu dengan memperhatikan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena tidak ada satu media yang cocok untuk semua tujuan pembelajaran. Untuk itu, guru hendaknya mengetahui berbagai jenis dan contoh media beserta kelebihan dan kekurangannya. Sehingga ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, media yang digunakan bisa menjadi perantara yang pas untuk menyampaikan materi

atau informasi untuk pelajaran tertentu pula, termasuk pada pembelajaran agama Islam.

Salah satu media yang bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran PAI yaitu melalui media pembelajaran animasi. Animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau sering pula disebut dengan kartun. Penggunaan animasi dalam pembelajaran terpadu merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya. Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti, kartun, lukisan, tulisan, dan lain-lain.¹

Media animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Media animasi memiliki banyak warna-warna cerah dan ragam karakter animasi dilukis sedemikian rupa sehingga anak-anak tidak terkecuali juga dengan anak berkebutuhan khusus tunagrahita tertarik dengan berbagai bentuk animasi. Selain itu bagi anak tunagrahita yang belum lancar dalam membaca, mereka bisa mendengarkan audio atau suara yang diputar dalam video animasi. Sehingga selain melihat tampilan gambar gerakan, anak juga bisa mendengarkan audionya.

Pada media animasi terdapat banyak warna dan gambar yang akan mempengaruhi otak. Otak manusia lebih suka dengan sesuatu yang bergambar dan berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup sehingga jika disatukan akan menghasilkan hal positif.² Sehingga media animasi dapat diupayakan menjadi

¹ Ariesto Hadi Sutopo, *Animasi Dengan Macromedia Flash* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2002), 2.

² Hari Wahyudi, "Optimalisasi Daya Kerja Otak Melalui Pemanfaatan Stimulan Eksternal," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 5, no. 4 (2017): 384–391.

solusi dalam pembelajaran PAI untuk anak tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada tiga pertanyaan berikut:

1. Bagaimana validasi produk media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar anak tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar anak tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman?
3. Faktor apa saja yang mempengaruhi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman?
4. Bagaimana efektifitas media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Validasi produk media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar anak tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman.
- b. Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar anak tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman.
- c. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman.

- d. Efektifitas media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta pemahaman teoritis mengenai penggunaan media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita

b. Secara Praktis

- 1) Bagi siswa berkebutuhan khusus tunagrahita, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya untuk bisa menyesuaikan diri dengan diri sendiri, dengan orang lain dan mesyarakat, selain itu dapat juga untuk mengembangkan potensi, bakat dan pembawaan yang ada semaksimal mungkin.
- 2) Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat menjadi ilmu atau informasi baru mengenai penggunaan media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita.
- 3) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan wawasan serta dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita.
- 4) Bagi Sekolah/Lembaga, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wacana dalam penggunaan media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak tunagrahita.

D. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Nurian Anggraini, Universitas Sebelas Maret, 2017. Dalam Tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash pada Pembelajaran Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Daya Ingat Anak Tunagrahita.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran agama Islam masih berlangsung secara konvensional, guru membutuhkan inovasi baru yang sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita, pengembangan multimedia interaktif

meliputi penetapan materi pokok dan tujuan pembelajaran, pembuatan *flowchart* dan *story board*, pembuatan multimedia interaktif beserta buku panduan penggunaannya, tingkat validitas produk termasuk pada kategori sangat baik, tingkat keterbacaan produk termasuk pada kategori sangat baik, tingkat kelayakan produk termasuk pada kategori sangat baik, dan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat anak tunagrahita dengan tingkat probabilitas 5%.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Ivan Alfikri dan Tengku Khairil Ahsyar, 2017, dalam jurnal yang berjudul “Perancangan *Animated Motion Graphic* sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita.” Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran interaktif seni origami berbasis animasi dengan menggunakan metode ADDIE untuk mengatasi permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil pengujian Black Box, semua fitur-fitur di media pembelajaran interaktif ini berjalan 100%. Berdasarkan testing *User Acceptence Test* menunjukkan bahwa tingkat penerimaan pengguna terhadap media pembelajaran interaktif seni origami adalah sangat baik yaitu 96,967%. Dengan adanya media pembelajaran interaktif seni origami ini dapat menarik perhatian anak untuk memperhatikan pelajaran seni origami yang disajikan secara interaktif, dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar seni origami, dapat mengembangkan pemahaman anak terhadap materi yang disajikan, dan dapat membantu mengembangkan daya motorik halus.

Hasil penelitian relevan selanjutnya oleh Abdul Aziz, 2018, dalam jurnal “Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan pada Pembelajaran Bina Diri di SLB Tunas Kasih Surabaya.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Bina Diri di SLB Tunas Kasih Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis pre eksperimen dan rancangan *one group pre test-post test design*. Teknik statistik yang digunakan dalam analisis data adalah Wilcoxon. Teknik pengumpulan data berupa tes. Hasil penelitian menunjukkan $Z_h=2,20$ lebih besar disbanding nilai kritis 5% $Z_t=1,96$ yang

dapat diartikan bahwa ada pengaruh video animasi terhadap kemampuan bina diri anak tunagrahita ringan pada pembelajaran bina diri di SLB Tunas Kasih Surabaya.

Perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan sekarang adalah media animasi yang digunakan berupa animasi yang digabungkan dengan *real* manusia pada pembelajaran pendidikan agama Islam untuk Anak Tuna Grahita Ringan (ATGR) supaya mudah dalam menghafal beberapa materi PAI yaitu menghafal rukun Islam.

E. Kerangka Pemikiran

Ruang lingkup materi pembelajaran Agama Islam di sekolah luar biasa meliputi aspek-aspek sebagai berikut:³

1. Al-qur'an dan Hadist, meliputi hafalan surat pendek Al-qur'an, dan mengenal huruf hijaiyah.
2. Aqidah, meliputi rukun iman, syahadat, asmaul husna, sifat wajib Allah, sifat jaiz Allah, malaikat dan tugasnya, nabi dan rasul Allah, dan qadha dan qadar Allah.
3. Akhlak, meliputi pembiasaan perilaku terpuji dan menghindari perilaku tercela di kehidupan sehari-hari.
4. Fiqih, meliputi tata cara bersuci, sholat, dzikir dan do'a, adzan dan iqomah, puasa wajib dan puasa sunat.

Pembelajaran agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya. Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran sebaiknya memperhatikan karakteristik dari peserta didik tak terkecuali anak tunagrahita.

Karakteristik anak tunagrahita yaitu: Lamban dalam mempelajari hal-hal baru, kesulitan dalam menggeneralisasi dan mempelajari hal-hal baru,

³ Badan Nasional Standar Pendidikan, *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar PAI* (Jakarta: Depdiknas, 2006).

kemampuan berbicaranya sangat kurang bagi anak tunagrahita berat, cacat fisik dan perkembangan gerak, kurang dalam kemampuan menolong diri sendiri, tingkah laku dan interaksi yang tidak lazim, tingkah laku kurang wajar yang terus menerus.⁴ Ada beberapa prinsip khusus anak tunagrahita didalam proses pembelajaran yaitu prinsip kasih sayang, pembiasaan dan perbaikan.⁵ Prinsip-prinsip tersebut tidak boleh kita abaikan begitu saja, sebab prinsip ini adalah sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran.⁶ Dari karakteristik tunagrahita diatas dapat dibuat perencanaan media pembelajaran animasi karena media animasi dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung atas karakteristik tunagrahita tersebut.

Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷ Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.⁸ Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁰ Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.¹¹ Jika diambil formasi

⁴ M.SI. Kemis, S.Pd, M.MPd. & Ati Rosnawati, S.Pd, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita* (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2013), 17–18.

⁵ Kemis, S.Pd, M.MPd. & Ati Rosnawati, S.Pd, 85.

⁶ Kemis, S.Pd, M.MPd. & Ati Rosnawati, S.Pd, 86.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 3.

⁸ Asnawir Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

⁹ Syaiful Bahri dan Aswan Zain Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 136.

¹⁰ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 12.

¹¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 57.

pendapat di atas media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Arif dkk mengemukakan bahwa Secara umum dapat diperinci langkah-langkah perencanaan media sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Dalam proses belajar, yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.

2. Merumuskan tujuan instruksional (Instructional objective) dengan operasional dan khas.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur. Sebuah tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akronimkan dalam ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree). Audience adalah menyebutkan sasaran/ audien yang dijadikan sasaran pembelajaran, Behavior adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung, Condition adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau di mana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya, Degree adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi

dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkret kepada yang abstrak.

4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

Alat pengukur keberhasilan ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya.

5. Menulis naskah media.

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

6. Mengadakan tes dan revisi.

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektivitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Sesuatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.¹²

Pengertian media animasi yang menjadi media pembelajaran untuk anak tunagrahita sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per second (fps). Misalkan minimal diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan

¹² Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: CV Rajawali, 2018), 103 – 115.

halus.¹³ Menurut Reiber bagian penting lain pada multimedia adalah animasi.¹⁴ Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.¹⁵ Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.¹⁶

Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan.¹⁷ *Pertama*, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Fungsi yang *kedua* adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan. Mendesain animasi yang efektif digunakan untuk pembelajaran membutuhkan lebih dari sekedar kreatifitas dan keterampilan untuk membuat animasi. Membuat animasi untuk tujuan pembelajaran tidak sama dengan membuat animasi untuk sekedar hiburan. Dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana sebenarnya informasi yang disajikan lewat ilustrasi dinamis, diproses oleh kognitif otak manusia.¹⁸ Animasi dalam pembelajaran tidak hanya berhubungan dengan bagaimana animasi itu diterima dan dikonsepkan, namun juga bagaimana animasi tersebut dirancang. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disusun sebuah bagan kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut:

¹³ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, ed. M.T. Drs. Ruswandi dan Nurfitriansyah (Bandung: Alfabeta, 2015), 317.

¹⁴ Munir, 317.

¹⁵ Munir, 2.

¹⁶ Munir, 2.

¹⁷ Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 7, no. 1 (2011): 44–52.

¹⁸ Dina Utami, 44–52.

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir



